

## JOGOS ANALÓGICOS E SOFTWARES EDUCATIVOS PARA MELHOR ALFABETIZAR CRIANÇAS: RECORTES BIBLIOGRÁFICOS

Maria Helena de Castro<sup>1</sup>

**RESUMO:** O presente artigo comunica e apresenta recortes de uma pesquisa exploratória sobre o uso da ludicidade no Ensino Infantil sugerindo o uso de jogos analógicos e softwares educativos para a prática pedagógica nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Como metodologia ativa foi feita uma busca virtual em sites e artigos acadêmicos para identificar e selecionar diversas ferramentas colaborativas analógicas e digitais direcionadas ao processo da Alfabetização. O objetivo central do presente trabalho é construir um banco de informações para serem utilizadas no desenvolvimento de um projeto de doutorado em ciências da Educação cuja meta é apresentar o seguinte produto didático-pedagógico: o designer inicial da oferta de oficinas de jogos analógicos e digitais tendo por meta estimular e fortalecer as práticas de professores e professores que trabalham no processo da alfabetização infantil na rede municipal de escola pública de Fortaleza, Ceará, Brasil.

**Palavras-chave:** Educação Infantil. Alfabetização. Jogos Analógicos. Softwares educativos. Pesquisa.

### 1 INTRODUÇÃO

Os poucos recursos metodológicos para a Educação Infantil que muitas escolas públicas recebem, na maioria alinhados muito mais com a educação convencional é uma realidade desafiante para os docentes que estão vivenciando um mundo conectado, interativo e cheio de possibilidades lúdicas voltadas para a Alfabetização. A Organização das Nações Unidas (ONU) em seus contextos dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS), mais precisamente o contexto da ODS 4 – Educação de Qualidade - discute que é de grande importância para muitas crianças de muitos povos que se criem políticas públicas voltadas para a inclusão digital, no sentido de promover a melhoria da qualidade da educação dessas crianças e dos jovens principalmente no contexto do acesso ao conhecimento. Nesse sentido, a Agenda 2030 contempla, entre outras importantes metas, que, o lúdico na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental deva ser inserido com mais ênfase no processo de

---

<sup>1</sup>Professora da rede de ensino público do Estado do Ceará. Mestra em Ciências da Educação pela UNADES-Mercosul, PY.

aprendizagem, como promoção do conhecimento, uma vez que, através do brincar, a criança aprende e assimila os conteúdos da grade curricular da Educação Infantil com mais facilidade.

No Brasil, a Base Nacional Comum Curricular-BNCC (2018), assegura o lúdico como sendo um modo de aprendizagem alinhado ao desenvolvimento da criança, a qual precisa estar em equilíbrio com o ambiente escolar em que interage e transita em sua primeira fase estudantil.

Silva (2016) já chamavam atenção para o fato de que no panorama das inúmeras e diversas ferramentas digitais agregando disponibilidade, usabilidade e utilidade, ferramentas como os computadores, lousas digitais, games, softwares, laptops, notebooks, tablets, e-books, celulares, pen-drives consistem em ferramentas inteligentes que podem ser disponibilizadas pelas escolas como colaborativas em projetos que possam subsidiar a melhoria da qualidade do ensino e da aprendizagem.

Segundo pesquisas comunicadas na CNN do Brasil (2023), a gamificação na educação é um meio que utiliza elementos de jogos em atividades e processos educacionais para melhoria do ensino e aprendizagem. O objetivo da gamificação no ensino é aproveitar o conhecimento prévio do estudante para fazer com que eles consigam criar um conhecimento sobre determinado assunto escolar. São enfatizados os seguintes pontos no contexto da gamificação na Educação (CNN do Brasil, 2023).

A partir dessa premissa e, tendo com meta construir um banco de informações para serem utilizadas no desenvolvimento de um projeto de doutorado em ciências da Educação cujo objetivo é apresentar um produto didático-pedagógico no formato de designer de oficinas de jogos analógicos e digitais que possam estimular e fortalecer as práticas de professores e professoras que trabalham no processo da alfabetização infantil na rede municipal de escola pública de Fortaleza, Ceará, Brasil foi realizada uma busca virtual em sites e artigos acadêmicos para identificar e selecionar diversas ferramentas colaborativas analógicas e digitais direcionadas ao processo da Alfabetização, os quais estão apresentados no presente artigo.

## 2 OBJETIVOS

### 3.1 Objetivo geral

Comunicar e apresentar recortes de uma pesquisa exploratória sobre o uso da ludicidade no Ensino Infantil sugerindo o uso de jogos analógicos e softwares educativos para a prática pedagógica nos anos iniciais do Ensino Fundamental, mais especificamente no processo da Alfabetização.

### 3.2 Objetivos específicos

Estimular o uso de jogos analógicos e digitais para auxiliar o processo da Alfabetização;

Desenhar e ofertar oficinas de jogos analógicos e digitais para docentes que trabalham com a Alfabetização infantil em escolas públicas da rede municipal de ensino de Fortaleza, Ceará, Brasil.

## 3 REFERENCIAL TEÓRICO

### 3.1 Sobre o lúdico e os jogos na aprendizagem da criança

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular-BNCC (2018), o lúdico deve consistir em um modo de aprendizagem alinhado com o desenvolvimento da criança, pois, esta precisa estar em equilíbrio com o ambiente escolar em que interage e transita em sua primeira fase estudantil.

No contexto das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica - Orientações Curriculares para o Ensino Médio e os Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio (PCNEM) há sugestões para que o docente faça uso em suas aulas de ferramentas pedagógicas em vários formatos, como artefatos ou estratégias diferenciadas, como por exemplo jogos e brincadeiras, de modo a favorecer o processo ensino aprendizagem (MEC, 2023).

Para Maluf (2006), o lúdico pode ser utilizado como promotor de aprendizagem das práticas escolares, possibilitando a aproximação das crianças e adolescentes estudantes ao conhecimento científico. Quando o docente utiliza em suas aulas jogos e brincadeiras, a prática pedagógica acaba envolvendo uma diversidade de atividades,

contribuindo dessa forma com a operacionalidade de inúmeras habilidades e aprendizagens.

Em Almeida (2000) há o conceito de que o desenvolvimento da criança está diretamente relacionado com o caráter lúdico de todas as atividades que participa seja no contexto escolar ou extraescolar. O trabalho com os jogos e desafios no âmbito escolar é uma forma de investigação pela criança sobre o modo como ocorre o seu próprio processo de construção de conhecimento.

Para Andrade (2005), o brincar pedagógico requer um planejamento bem mais elaborado, considerando que através da brincadeira a criança se reequilibra, recicla suas emoções e sacia sua necessidade de conhecer e reinventar a realidade.

Em Kishimoto (2006 p. 32) o brinquedo é considerado “como objeto suporte de brincadeira; brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada, com regras, e jogo infantil para designar tanto o objeto como as regras do jogo da criança.”.

Para Souza e Ferreira (2021 p. 37), brincar é,

[...] idealizar, e a criança quando brinca se afasta do seu cotidiano, e os conteúdos da brincadeira se desenvolvem através de impressões e emoções que vivencia e dos conhecimentos que aprende.

[...] A ação de brincar exerce papéis diferentes daqueles que a criança conhece em outras atividades que desempenha, pois permite compreender condições imediatas dos objetos, as situações que experimenta e o sentido da mesma; percebendo o sentido, a criança entrevê ações futuras e organiza novas formas de pensar.

[...] O brincar adequa a troca de opiniões diferentes, facilitando na criação de interesses comuns, um pretexto para que se possa interagir com o outro. O brinquedo tem um papel, um sentido distinto e especial em cada período da vida da criança. É o artefato que possibilita os progressos afetivos e cognitivos ao compor a biografia de vida de cada criança, ajudando a pensar, repensar e relacionar a outras vivências também significativas buscando o exercício da reflexão. Além de ampliar uma série de atividades lúdicas, a brincadeira adquire uma primordial importância no desempenho do conhecimento infantil, assume a função de promover o desenvolvimento da criança enquanto sujeito, e a edificação do conhecimento.

De acordo com as pesquisas comunicadas na CNN do Brasil (2023), a gamificação na educação é um meio que utiliza elementos de jogos em atividades e processos educacionais para melhoria do ensino aprendizagem. O objetivo da gamificação no ensino é aproveitar o conhecimento prévio do estudante para fazer com que eles consigam criar um conhecimento sobre determinado assunto escolar. São enfatizados os seguintes pontos no contexto da gamificação na Educação (CNN do Brasil, 2023):

- É uma estratégia eficaz para fomentar a motivação e o engajamento dos estudantes, além de facilitar a assimilação do conteúdo, tornando o ensino mais efetivo e de melhor qualidade;
- A gamificação oferta mais dinamismo na aprendizagem por utilizar elementos dos jogos que podem tornar o processo de aprendizado mais interativo e envolvente para os estudantes;
- Incentiva o engajamento dos estudantes a partir de algo que chama atenção e fomenta a concentração, enquanto as tarefas pedagógicas tradicionais são vistas apenas como obrigações, a gamificação acaba quebrando a rotina da sala de aula;
- Envolver competição, a conquista e recompensas, isso pode fazer com que os estudantes se esforcem mais para obter um bom desempenho;
- Permite ao aluno ter mais controle sobre o processo de aprendizagem;
- A aprendizagem se torne mais personalizada e adequada às necessidades e interesses individuais de cada aluno.

### 3.2. Jogos analógicos

Está se percebendo nos dias atuais um crescimento progressivo do número de pessoas jogando jogos de tabuleiro, cartas e outras plataformas analógicas. Mesmo que as crianças e os adolescentes, como também os adultos estejam imersos quase que exclusivamente em um ambiente digital e individual, o uso dos jogos analógicos vem apontando para uma reconexão do coletivo, bastante necessária entre as pessoas. Tal informação tem fundamento no site <https://www.metoludi.com.br/jogos-analogicos> onde estão comunicadas as seguintes e importantes informações acerca dos jogos analógicos:

- Atualmente, os jogos analógicos estão inseridos em diversos ambientes, e induzem movimentação que vai muito além da diversão e entretenimento;
- Recrutamento, treinamento, estratégia, brainstorm, planejamento e outras áreas usam jogos analógicos nos modos de imersão, engajamento e participação das pessoas;

- O processo lúdico dos jogos analógicos também pode ser aplicado no dia a dia empresarial;
- Os jogos analógicos são inclusivos e promovem a colaboração podendo ser jogados por pessoas de qualquer idade, independentemente do sexo e das condições de vida, em espaços abertos ou fechados, pequenos ou grandes, em movimento ou não;
- Os jogos de cartas e tabuleiro são os analógicos mais comuns entre as plataformas analógicas, sendo jogos para serem jogados sentados, sem grandes movimentações, com pequenos gestos na sua maioria, mas com um fator muito importante que é a interação cooperativa.
- A sua principal diferença entre jogos analógicos e jogos digitais está na interação direta e pessoal com o outro jogador e o que sustenta a prática do jogo não é uma plataforma digital, mas sim, as regras, os objetos e principalmente, as pessoas.
- Jogos analógicos são jogos para serem jogados em grupo, o que gera a possibilidade para as pessoas de trabalharem com o limite, a regularidade, o respeito e a disciplina, por meio de ações necessariamente induzidas pela regra, aspectos fundamentais para a vida do ser humano estar em sociedade.
- A ludicidade do jogo retrata realidades cotidianas de convívio e pode educar a equipe para tal;
- O conhecimento é resultante de trocas na interação entre sujeito e meio e o jogo analógico é uma ferramenta importante nos processos de desenvolvimento e conhecimento;
- Os jogos analógicos aplicados em aplicados em sala com as novas gerações é ação de grande valia para a construção do conhecimento, facilitador de aprendizagens, promotor de interação, disciplina e mitiga problemas com bullying.

### **3.3 Softwares educativos para Alfabetizar**

#### **3.3.1 O Domlexia (<https://www.domlexia.org.br/>)**

O Domlexia é um interessante jogo para aprender a ler, que pode ser baixado gratuitamente no celular, tablete ou computador. De acordo com seus idealizadores, o referido jogo que é recomendado para crianças de 6 a 8 anos em fase de alfabetização, melhora em até 50% o processo de aprendizagem, trabalhando a consciência fonológica

(relação fonema-grafema, som-escrita) como preditora de uma melhor alfabetização, de uma forma super lúdica.

### 3.3.2 O GraphoGame (<https://alfabetizacao.mec.gov.br/>)

O GraphoGame é o resultado de décadas de pesquisas de cientistas da leitura da Finlândia e de outros países. Todo o seu conteúdo foi adaptado para o português do Brasil pelo Instituto do Cérebro, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. O lançamento do GraphoGame no Brasil foi uma ação do Ministério da Educação, no âmbito da Política Nacional de Alfabetização e do programa Tempo de Aprender, com a colaboração de cientistas brasileiros, para apoiar os professores, em atividades de ensino remoto, e as famílias, no acompanhamento das crianças no processo de aquisição de habilidades de literacia (Figura 1).

Trata-se de um jogo digital que pode ser baixado no celular e que auxilia crianças da pré-escola e dos anos iniciais do ensino fundamental a aprender a ler as primeiras letras, sílabas e palavras, com sons e instruções em português brasileiro. O aplicativo apresenta uma dinâmica de jogo baseada em evidências científicas, a fim de desenvolver, por exemplo, a ortografia e as habilidades de leitura.

3589

Figura 1. O lançamento do GraphoGame no Brasil. Ministério da Educação no âmbito da Política Nacional de Alfabetização e do programa Tempo de Aprender.



Fonte: <https://alfabetizacao.mec.gov.br/grapho-game>

### 3.4 Banco de referências e sites sobre jogos analógicos para alfabetizar

TÍTULO DO TRABALHO	AUTORES	ONDE ENCONTRAR
O USO DOS JOGOS DE TABULEIRO PARA A ALFABETIZAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL I - SEGUNDO ANO.		Cadernos Acadêmicos Unina de Educação, 3(1). <a href="https://doi.org/10.51399/cau.v3i1.191">https://doi.org/10.51399/cau.v3i1.191</a> , 2023.
BRINCADEIRA, JOGOS ANALÓGICOS E DIGITAIS: ENTRELAÇAMENTOS CONCEITUAIS	Daniela Karine Ramos; Mariana Carreira Oliveira.	Revista Humanidades e Inovação - ISSN 2358-8322 - Palmas - TO - v.10, n.07, 2021.
JOGOS DE TABULEIRO NA EDUCAÇÃO	Paula Piccolo; Arnaldo V. Carvalho.	Editora DEVIR. Comprar em <a href="https://www.amazon.com.br/Jogos-Tabuleiro-Educa%C3%A7%C3%A3o-Laise-Lima/dp/6555141026">https://www.amazon.com.br/Jogos-Tabuleiro-Educa%C3%A7%C3%A3o-Laise-Lima/dp/6555141026</a>
ENSINANDO CRIANÇAS A LER E ESCREVER DE FORMA DIVERTIDA E GRATUITA	-	EduEdu. <a href="https://eduedu.com.br/">https://eduedu.com.br/</a>
JOGOS PARA ALFABETIZACAO DE JOVENS E ADULTOS.	Barbosa, Ana Claudia Barros Barbolsa	Jogos Para Alfabetizacao De Jovens E Adultos. 2004. <a href="https://www.gov.br/ibict/pt-br">https://www.gov.br/ibict/pt-br</a>
JOGANDO MAIS		<a href="https://jogandomais.com.br/2021/02/16/5-jogos-muito-divertidos-ajudam-alfabetizacao/">https://jogandomais.com.br/2021/02/16/5-jogos-muito-divertidos-ajudam-alfabetizacao/</a>
MANUAL DIDÁTICO. JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO		<a href="https://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/arquivos/5.pdf">https://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/arquivos/5.pdf</a>
CASA DA EDUCAÇÃO. JOGOS EDUCATIVOS. ALFABETIZAÇÃO		<a href="https://www.casadaeducacao.com.br/materiais-pedagogicos/alfabetizacao">https://www.casadaeducacao.com.br/materiais-pedagogicos/alfabetizacao</a>
TRANSFORME O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DO SEU FILHO HOJE MESMO.		<a href="https://psicoenvolver.com.br/alfabetizar-atraves-do-ludico/">https://psicoenvolver.com.br/alfabetizar-atraves-do-ludico/</a>
JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO		<a href="https://www.amazon.com.br/jogos-alfabetiza%C3%A7%C3%A3o-e-letramento/s?k=jogos+alfabetiza%C3%A7%C3%A3o+e+letramento">https://www.amazon.com.br/jogos-alfabetiza%C3%A7%C3%A3o-e-letramento/s?k=jogos+alfabetiza%C3%A7%C3%A3o+e+letramento</a>
JOGOS PARA ALFABETIZAR		<a href="https://pt.slideshare.net/slideshow/jogos-para-alfabetizar9/31030122">https://pt.slideshare.net/slideshow/jogos-para-alfabetizar9/31030122</a>

Fonte: adaptado pela autora.



#### 4. PERCURSOS METODOLÓGICOS

No presente trabalho foi realizada uma Pesquisa Exploratória seguida de Pesquisa Bibliográfica quando a pesquisadora entrou em contato com as informações e comunicações correlatas ao seu tema de trabalho de pesquisa ele faz uso da denominada Pesquisa Bibliográfica seguida da “Pesquisa Descritiva” com uso de variadas referências bibliográficas incubadas nas comunicações científicas selecionadas para desenvolver o tema: livros, artigos, documentos, sites, outros meios de informação (LAKATOS; MARCONI, 2000).

Nesse processo investigativo foram construídos os seguintes questionamentos: O modelo lúdico é colaborativo com o processo da alfabetização infantil? Quais jogos analógicos e softwares educativos estão disponibilizados online e que podem ajudar o(a) professor(a) a alfabetizar suas crianças por uso dos jogos ou adaptação dos mesmos à realidade da sua sala de aula?

#### 5. DESENHANDO O PROJETO DA OFICINA DE ALFABETIZAÇÃO COM USO DE JOGOS ANALÓGICOS E/OU SOFTWARES EDUCATIVOS

5.1. Oficina de busca de jogos analógicos e softwares educativos para auxiliar o docente no processo de Alfabetização. BUSCAR, SELECIONAR, UTILIZAR/ADAPTAR.

5.3 Oficina de Jogos analógicos para Alfabetizar: Trabalho com as professoras com auxílio de um banco de dados com referências para ajudar a criar ou adaptar jogos analógicos. Uso de materiais descartáveis ou reutilizáveis. Oficina Sustentável.

5.3 Oficina de softwares educativos para colaborar no processo de Alfabetização. Aprendendo a utilizar o GraphoGame.

#### CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ODS 4 – Educação de Qualidade – da Agenda 2030 da ONU comunica sobre grande importância para muitas crianças de muitos povos que se criem políticas públicas voltadas para a inclusão digital, no sentido de promover a melhoria da qualidade da educação dessas crianças e dos jovens principalmente no contexto do acesso ao conhecimento.

Dessa forma, esse documento contempla, entre outras importantes metas, que, o lúdico na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental deva ser inserido com mais ênfase no processo de aprendizagem, como promoção do conhecimento, uma vez que, através do brincar, a criança aprende e assimila os conteúdos da grade curricular da Educação Infantil com mais facilidade

Nesse sentido, Kishimoto (2016 p. 32) afirma que o brinquedo é considerado “como objeto suporte de brincadeira; brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada, com regras, e jogo infantil para designar tanto o objeto como as regras do jogo da criança.”.

Para Pimentel (2020), no uso da gamificação, onde o docente deve se certificar de que todos os elementos lúdicos devam estar contidos no jogo a ser jogada em sala de aula com um propósito didático, despertando o interesse e dos estudantes, quando os jogos não podem perder suas características, devem ser interessantes e dinâmicos e bastante divertido aliando entretenimento e aprendizagem.

As pesquisas comunicadas na CNN do Brasil (2023) referem-se à gamificação na educação com um meio que utiliza elementos de jogos em atividades e processos educacionais para melhoria do ensino aprendizagem com o objetivo de aproveitar o conhecimento prévio do estudante para fazer com que eles consigam criar um conhecimento sobre determinado assunto escolar.

Os jogos, de acordo com a CNN do Brasil (2023) são uma estratégia eficaz para fomentar a motivação e o engajamento dos estudantes, além de facilitar a assimilação do conteúdo, tornando o ensino mais efetivo e de melhor qualidade oferta mais dinamismo na aprendizagem por utilizar elementos dos jogos que podem tornar o processo de aprendizado mais interativo e envolvente para os estudantes; incentiva o engajamento dos estudantes a partir de algo que chama atenção e fomenta a concentração, enquanto as tarefas pedagógicas tradicionais são vistas apenas como obrigações, a gamificação acaba quebrando a rotina da sala de aula; envolve competição, a conquista e recompensas, isso pode fazer com que os estudantes se esforcem mais para obter um bom desempenho; permite ao aluno ter mais controle sobre o processo de aprendizagem; faz com que a aprendizagem se torne mais personalizada e adequada às necessidades e interesses individuais de cada aluno.

Partindo dessa premissa, entende-se que criar e oferecer boas oficinas de adaptação, criação e aprendizagem de jogos, sejam estes analógicos ou digitais são meios facilitadores e colaborativos para com o docente no processo da Alfabetização de crianças. O uso de materiais lúdicos, sustentáveis e da informação de como manusear os jogos no contexto da formação pelas referidas oficinas, deve facilitar o processo da Alfabetização, fundamentalmente em escolas da rede Municipal de Fortaleza, Ceará, Brasil, meta contextualizada no presente artigo.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. T. P. Os Jogos Tradicionais Infantis em Brinquedotecas Cubanas e Brasileiras. Universidade de São Paulo: **PROLAM**, 2000.

ANDRADE, O. G; SANCHES, G. M. M. B. Aprendendo com o Lúdico. In: O DESAFIO DAS LETRAS, 2004, Rolândia, Anais. Rolândia: **FACCAR**, 2005. ISSN: 1808-2548.

BRASIL. **Orientações Curriculares para Ensino Médio: Ciências da natureza, Matemática e suas tecnologias**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular. Educação é a Base**. Ministério da Educação do Brasil. Conselho Nacional de Secretários de Educação – CONSED União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação – UNDIME. [www.bncc.gov.com](http://www.bncc.gov.com) Acessado em novembro de 2022.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ciências da Natureza**. Ministério da Educação do Brasil, 2021 [www.mec.gov.com](http://www.mec.gov.com) Acesso em outubro de 2022.

FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M. e DALLAZEN, M. I. H. (org.) Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, p. 147- 164, 2000.

KISHIMOTO, T M. **O jogo e a educação infantil**. In: KISHIMOTO, Tizuko M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

MACEDO, L. **Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar**. Porto Alegre: Artmed., 2005.

MALUF, A.C.M. Atividades lúdicas como estratégias de ensino aprendizagem. 2006. **Revista psicopedagogia**, 2009.

MIRANDA, A. B. S. O Lúdico na Educação Infantil. **Psicologia escolar**. [psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/o-ludico-na-educacaoinfantil](http://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/o-ludico-na-educacaoinfantil), 2013.

ONU. Organização das Nações Unidas. Objetivos do Desenvolvimento Sustentável, Agenda 2030. [www.onu.com.br](http://www.onu.com.br) Acesso em outubro de 2023.

SILVA, G. M. S.; SANTOS, J. H. L.; LIMA, M. R. C.; LIMA, J. M.; MENOTI, J. C. C.; **Jogos Cooperativos E Competitivos Na Educação Física Escolar: Problematizando Caminhos Possíveis.** Disponível em <http://www.marilia.unesp.br/Home/Eventos/2015/jornadadonucleo/jogoscooperativos-e-competitivos.pdf> 2015.

SOUZA, M.C.R.F.; FERREIRA, A.A. O brincar das crianças na escola em tempo integral: tensões entre as fronteiras territoriais e as culturas infantis. **EccoS – Revista Científica**, [S. l.], n. 56, p. e11234, 2021. DOI: 10.5585/eccos.n56.11234. Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/eccos/article/view/11234>. Acesso em: 13 maio. 2024